
募集メンバーに関して

企画によりますが

- ・趣味や学業、本職のスキルアップがしたい方
 - ・スキルアップがメインなので提出物は第三者のチェックが入ります。
- もし、辛口評価がきても耐えられる方(これに関しては評価する人によります)

作った作品はポートフォリオに転載可能。RALSの表記を入れてください(宣伝で)

完成までの流れ

各企画によるので各企画をご覧ください。

方針

人々を感動させるような記憶に残るような作品をみんなで作ろう！

体制

- ・スキルアップを目指す！
- スキルアップをするために皆で作品に対する評価を厳しくする
例えば思ったことを伝えたり、褒めあったり、時には厳しい評価を下し合いましょう。
- ・お互いで高めあう、教えあう

上記と同じ部分もありますが、評価をし合ったり、自分の持ってる技術をみんなで教えあいましょう。

- ・無理はしないこと
精神や健康を大切にしてください。サークルのために無理をするのをやめてください。

- ・プレイしてくれるユーザーのことをよく考える
言わずもがなですが大事なことです。

目標

- ・作品を完成させる

リーダーは作品が完成するまではやめる気はない。人数が減ったらその度集めるなり対策します。

- ・転職やフリーランスとして生きていけるようにする。
また趣味の人はより上手くなる

- ・面白いと思ってもらえるような作品を制作する。
これは目標というか各分野のスペシャリストたちの100%の力を発揮するなら素晴らしいものになると思うのです。

サークル設立理由

またスキルアップを目指すためにどうしたらいいかを考えた結果ゲームを作ればいいのでは？と考えた。

が、プログラミングスキルがない、企画力がない、デザインができないという理由で一人では無理だと思い、似たようなスキルアップを目的にした人、作業実績が欲しい人と共にやっていけたら楽しいのでは？と思い設立しました。

楽しく！時に厳しく！高めあおうぜ！というサークルです。

【作りたいゲーム】

使用ツール: Unity(多分こっちがメイン)、Unreal Engine4、ウディタ、RPGツクールなど

その他ツール:各自の私物のツール

ゲームが売れば経費としてツール購入したい。

ゲームジャンルなどは各自で考えて頂いて、最終的にsteemなどに出せたらいいなと思っています。

あと何かの賞とか。。

制作までの流れ

とりあえず出た企画を全てカテゴリーにあげます。
各自で制作を進めてください。

【お金に関して】

各企画により無料か有料制作か別れます。

また副業禁止の場合は受け取り拒否もできます。

金銭の受け取りは銀行振り込みで行います。

~~一旦サークル分として一括で受け取り、一定額をサークル会費にし、残った分を分配しま~~
~~す。~~

各企画によります。任せます。

企画担当者に金銭管理をお願い致します。

もし売れたら貰えるよっというものだと思ってください。

禁止事項

・無断退会はやめてください。

まずのぎに相談。成果物をメンバーに引継ぎしてください。

サークル運営に関して

運営側で意見の不一致による問題が起きたためリーダー及び副リーダーの廃止

もし何か問題が起こったらどうするか

民主主義のようにみんなで意見を言い合い多数決で決める。

・意見が割れたらその場に居るメンバーで多数決を取る

- ・自分の意見を絶対に通すつもりで発言しないこと(絶対に何を言われても意見を譲らないのは話し合いにならないので)
- ・どう発言したらメンバーが傷つくのかをよく考えながら発言すること
(単純に言うと悪口はやめようね！って話)

上記を必ず守ってください。

アンケート

<https://forms.gle/7TwpgawPzH5dyqbq8>

各職種ごとの主なやることまとめ

企画主(監督)

プロマネもやってもらいます

プロジェクトマネージャーは、みんなの仕事がうまくみ合って、ゲームが完成するように、全体を管理します。具体的には以下の事を行います。

- 企画を元にタスクをリストアップし、スケジュールを立てて、進捗を管理します。
- 進捗を確認し、問題があれば解決策を見つけます。
- 予定通りに進むよう調整し、遅れが出ないようにします。

企画主としては

ゲームの世界観や設定をどうしたいのかを主体で考える。

また絵コンテを作成したりもするし、シナリオライターに大体のイメージを伝えたり等企画の中で一番偉い。

ゲームプランナー

キャラデザ班への発注をしたり、背景デザイナーに発注したりする。

仕様書作成もしてもらう。

絵コンテ

ゲーム内に登場するムービーのコンテを描く。

2D、3D班はこれを元に作成する。

広報部

公式Twitterの運営、各メンバーが今なんの作業をしているか(情報解禁できるところまで)サークル内でイベントをしたときの報告を一般向けに投稿してもらう。

WEBサイトの作成もしてもらう。

シナリオライター

ゲームのストーリーを書く。世界観を重視。

監督から大体のあらすじを伝えられる必要がある。

(小説が得意な人向き)

キャラクターデザイン

監督の指示の元キャラクターデザインをする

(あくまでデザインなので絵は下手でもいい)(文字でもいい)

背景デザイン

監督の指示を聞き、背景デザインをする

(あくまでデザインなので絵は下手でもいい)(文字でもいい)

音楽

監督のイメージのもとで作成する。監督と要相談しよう。

(音楽を作れるスキルがいる)

プログラマー

監督、シナリオライターの指示を聞く。

ゲームのプログラミングをしてもらう。

(何かしらの言語が使える必要がある)

2D

キャラデザを元に映像用の絵(静止画)、ゲームの挿絵、立ち絵などを描く。

(絵をかなり描ける必要があり、レイヤー構造を理解していたり、透過できたりする必要あり。)

背景イラスト

背景デザインを元にイラスト化。

(上記プラス背景描ける人)

グラフィックデザイナー

ゲームのUI、ロゴデザインの作成や広報用の素材を作ってもらう。

live2dモデラー

居たら絵が動かせる！イラスト班にレイヤーの指示を出す必要あり。

(live2Dのスキルが要る)

アニメーター

動くイラスト描ける人。

3DCG

キャラモデリング

キャラデザを元にモデリングする人。

背景モデラー

背景をCGで作れる人。背景デザインを元にする。

(無機物(ハードサーフェス)を作れる必要がある)

モデラーはスキニング、テクスチャまでやって完了とする

リギング

動きの仕組み(骨)を作る作業のこと。またアニメーションしやすいようにコント

ローラーを仕組む必要がある。

リギングのスキルがいる。またある程度スキニングできたほうがいい。

(リガーであること)

アニメーター

CGでアニメーションが付けられる必要がある。

また人手不足なので人以外にもアニメーションを付けてもらう。

その他

デバッカー

ゲームのバグを発見する人。また人手不足なのでついでに3D、2Dに不備がないか確認もしてもらう。

レベルデザイナー

ゲームの難易度を調整する人。
(いなければ監督、みんなでやる)

エフェクター

エフェクトをつける人

動画編集(簡単な方)

ゲーム内ムービーを繋げたり、動画の切り抜き、広報用のPV作成の補佐
(基礎的な編集力があればOK)

動画編集(難しい方)

モーショングラフィックスができる必要あり。

ちょっと凝った編集をしてもらう。

広報用のPV作成をしてもらう。

スキルあまり要らない役割

イベント作成部

discord内で不定期開催のイベント、楽しそうだなーと思うことを作ってもらう。